ANO I - EDIÇÃO Nº 2 | MARÇO 2018

EXCLUSIVO PARA ASSINANTES DO ASILO

É ANIVERSÁRIO DO JOGO VÉIO!

DO BLOG ÀS REVISTAS IMPRESSAS E MUITO MAIS!

Nossa primeira edição impressa terá Super Mario World na capa, além de vários outros clássicos do gênero

ZONA E:
BLANKA, DA AMAZÔNIA PARA O MUNDO
// ZONA E | PAGS. 4 E 5

ZOEIRA:
16 BITS DA DEPRESSÃO
// ENTREVISTA | PAGS. 6 E 7

JRPGS:
REVIVER CLÁSSICOS NEM SEMPRE É UMA BOA IDEIA
// OPINIÃO | PAG. 8

EXPEDIENTE

EDITOR
O Véio Carrasco

REDAÇÃO
Eidy Tasaka
Thiago de Almeida [Zona E]

CONVIDADOS
Fabricio Aguiar [16 Bits da Depressão]

ARTE
Eidy Tasaka

REVISÃO
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

APOIADORES
Alan Ricardo de Oliveira
Alexandre Ferreira de Oliveira
Alexandre Rocha Lopes
Alison Antonio Batista
Amarildo Augusto Hipolito
Anderson Cruz
Anderson Da Rosa
Antonio Marcos Mello
Antônio Junior
Ari Castilho
Artur 'Legios' Nascimento
Bruno Cass
Bruno Costa Castro
Carlos 'Megadriveano' Almeida
Dionatan Colombo
Daniel Cetrin
Danilo Paulino
Diego Eisfeld Leal
Erickson Affonso Dambros
Fabricio Junio
Fernando Dellova
Flávio Assis, Antiquário Master
Francis Couto
Gabriel Cabral
Helder Ribeiro
Igor Antonio
Iohan Gonçalves
Ítalo Chianca
Jailson Borges Jr.
Jonnes Nascimento
José Yoshitake 'Zemo'
João Leonardo Pacifico
Juliana Tasaka
Julio Piccinini
Kleber Danielski
Lionel Novaes de Freitas
Lucas Pinheiro
Lucas Rodrigues
Marcelo Sforzim
Marcus Guglielmi
Maxwell Tavares
Nando Bastos 'Pixhitt'
Rafael Pintaudi
Rafael Ramalli
Reginaldo dos Santos
Rodrigo Bobrowski
Rodrigo Carvalho
Sergio Souza
Tamara Dolan
Tayná Tavares
Vanei Heidemann

JOGO VÉIO COMPLETA 2 ANOS

COM COLUNAS, PODCASTS E REVISTAS!

No dia 8 de março de 2016, adquiri o domínio jogoveio.com.br sem ter muita ideia do que faria com ele. Falaria sobre jogos antigos, claro, mas de que forma isso seria feito? Nada havia sido definido até aquele momento.

Eu já tinha alguma experiência com revistas digitais, já que havia trabalhado diagramando as revistas do site Nintendo Blast, e posteriormente repeti a dose no PlayReplay. Mas ainda faltava acertar a mão no tom dos textos, ganhar mais experiência e construir uma marca. Sendo assim, a revista Jogo Véio foi arquivada, pelo menos por um tempo.

Em 2016, o site começou a receber os seus primeiros textos, quase sempre focados em jogos de Mega Drive e Super Nintendo, meus consoles favoritos e dos quais tenho mais facilidade para falar sobre. Sem "ismos", sem defender um lado só da grande guerra, tive a sorte de ser dono dos dois consoles e de aproveitar o que de melhor rolou para cada um deles!

Nesse ínterim, a fanpage do Jogo Véio acumulou os seus primeiros 10.000 fãs sem que nenhum dinheiro fosse investido, tudo de maneira orgânica. Rolava uma identificação bacana entre os leitores e "O Véio", que funcionava como uma espécie de personagem porta-voz do projeto.

Vendo que esse caminho estava dando certo, trabalhei mais ainda na personalidade do Véio, nos seus gostos pessoais, na forma como ele se relacionava com cada leitor da página, e isso deu bastante certo. Nos orgulhamos de ter criado uma relação muito próxima com a nossa comunidade, exatamente como 'O Chefe' havia feito na saudosa Super GamePower.

Ainda em 2016, a equipe ganhou reforços: Ítalo Chianca e Paulo Henrique na redação, Fernando Bastos e Eduardo Paiva na parte visual. E foi com esse quinteto que nós lançamos a nossa primeira revista digital, exatamente no dia 31, em plena festa de reveillón! Tornou-se uma tradição para gente revelar os nossos maiores projetos na virada do ano!

Em 2017, já com duas edições da revista lançadas, abrimos o nosso primeiro processo seletivo, procurando por novos redatores interessados em colaborar com o projeto. Dessa galera, alguns estão com a gente até hoje, como o Fabio Zonatto, Lucas Rodrigues e a Soraia Barbosa. Com essas adições, o nosso time deu uma encorpada e nós começamos a pensar em projetos mais robustos, enquanto íamos delineando a revista.

No final de 2017 abrimos um novo processo seletivo, de onde veio mais uma leva de redatores como o Pedro Vicente, o Luiz Ricardo Ribeiro e o Roberto Bier. Além disso, ganhamos o reforço do Rafael Belmonte na revisão e do Caio Hansen na criação de podcasts! **TV de Tubo** e **Jogo Véio Podcast** foram as novidades do último Reveillón, junto com a promessa de um ano muito intenso, recheado de conteúdo em nosso site. Além dos podcasts, criamos algumas colunas autorais, das quais temos muito orgulho:

- **Oficina Retrogamer:** focada em esmiuçar as mecânicas por trás dos jogos antigos. Cada engrenagem, cada linha de código, tudo será explicado para quem se considera entusiasta na criação de jogos. Essa coluna é assinada pela dupla Lucas Rodrigues e Luiz Ricardo Ribeiro, com textos novos todas as segundas-feiras;
- **Pixels Modernos:** de autoria do Eduardo Paiva, essa coluna tem foco nos jogos independentes. Principalmente aqueles que se assemelham aos títulos antigos, fazendo uso de sprites, chiptunes e outras velharias do gênero. Toda quarta-feira tem conteúdo novo;
- **Papo de Locadora:** baseada no livro de mesmo nome, a nossa coluna das sextas-feiras traz crônicas assinadas pelo retrogamer potiguar, Ítalo Chianca;
- **Gatilho do Tempo:** Aqui, temos um leve trocadilho com o nome Chrono Trigger. Claro que estamos falando de uma coluna sobre RPGs, certo? Temos textos novos todas as quintas-feiras, assinados pelo véio Pedro Vicente;
- **QG da Sora:** A quinta e última coluna tem a visão única dos jogos antigos, com a assinatura da Soraia Barbosa. Fanática por Adventures e Jogos de Ação, ela lança textos novos aos sábados pra animar o final de semana da galera.

Às terças-feiras, fechando a semana, temos episódios dos podcasts, sempre intercalados: Jogo Véio numa semana, TV de Tubo na outra! Tem sempre conteúdo de qualidade em nosso site, pra retrogamer nenhum botar defeito!

Nesse mês de março de 2018, demos o start na nossa mais nova loucura: a edição impressa da Revista Jogo Véio. Para isso, abrimos uma loja virtual, fizemos cotação de preços para imprimir, embalar e enviar as revistas, além de reformular nosso projeto gráfico para um novo formato. Foram algumas noites a menos de sono, mas com a certeza de que fizemos um bom trabalho. Esse material será entregue a todos no final do mês de março. Também teremos um evento de lançamento para os moradores de São Paulo, sediado na loja da Hércules Games, nova parceira da Revista Jogo Véio.

Foram dois anos de muita correria e, igualmente, muito aprendizado. O blog virou revista, o projeto solitário virou o sonho de muitas pessoas e assim vamos tocando essa loucura, recordando jogos antigos e reconstruindo os momentos doces da infância de cada pessoa que cruza o caminho do Jogo Véio. ■

COMPRE SUA REVISTA:
HTTP://LOJADOVEIO.COM.BR

Acima temos as duas edições Nº 1 da Revista Jogo Véio: Digital e impressa. Abaixo, os sobrinhos do Véio: Ruy, Blue e Gabi

Blanka retornou na terceira temporada de Street Fighter V, depois de muitos pedidos por parte dos fãs. Seu novo visual é muito mais animalesco!

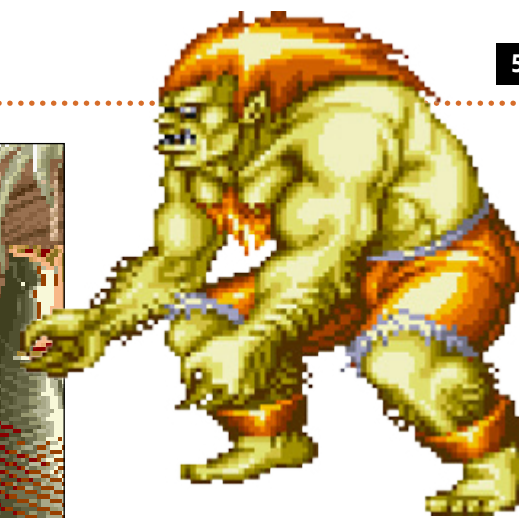
BLANKA: DA AMAZÔNIA PARA O MUNDO

O BRASILEIRO MAIS FAMOSO DOS GAMES ESTÁ DE VOLTA

Se tem uma coisa que nós gamers curtimos são homenagens ou referências a jogos antigos, principalmente aqui no Jogo Véio. Mas também existem aqueles acasos da vida em que, de certa maneira, nunca saberemos se foi proposital ou não. Digo isso porque segundo a tela com as bios dos personagens em Street Fighter II, nosso querido Blanka nasceu em 1966 e estaria completando 52 anos em 12 de fevereiro desse ano. Foi então que no dia 13 a Capcom finalmente liberou a nova versão do personagem para seu Street Fighter V. Tudo bem que não chega a ser uma grande surpresa já que ele havia sido um dos personagens anunciados para a season 3 do game previsto nesse primeiro semestre. Mas ainda assim foi uma data especial de lançamento. Sendo mais especial ainda para este amigo que vos escreve já que foi o meu aniversário também, mas isso não vem ao caso.

Falando de maneira um pouco mais técnica, Blanka chega ao SFV como um lutador de grande mobilidade. Boa velocidade nos saltos, capaz de cruzar a tela com pequenos toques no controle e extremamente malicioso com seus "pulinhos" que trocam de lugar com o oponente rapidamente. O ataque elétrico apertando repetidamente o botão de soco ainda consta como movimento básico, assim como o Rolling Attack, ou "bolinha" - como a galera chamava no fliperama. Com a diferença agora que as direções e velocidade desses golpes permitem diversas estratégias não só de ataque mas também para deslocamento e evasão de projéteis. A novidade mesmo fica por conta de um novo golpe de agarrão feito por comando, algo inédito na lista de golpes do personagem até hoje.

Sobre o Modo História temos alguns detalhes interessantes. Agora Blanka saiu da Amazônia e divide o estágio do Brasil com Laura - aquele da favela com a taça da Copa substituindo o Cristo Redentor. Entretanto ele ainda mantém sua música tema, que eu devo dizer ser umas das melhores versões remixadas até hoje da trilha. Outro detalhe interessante são as motivações que introduzem Blanka no contexto do enredo geral do jogo: agora que saiu da selva ele busca ganhar a vida e faturar uns trocados vendendo uma versão em pelúcia de si mesmo, que ele chama de "Blanka Fofinho". E como o mercado por aqui não anda lá essas coisas, ele vai ao Japão tentar melhores rendimentos, estabelecendo assim aquela clássica amizade com Sakura.

Antes de encerrar, cabe aqui uma curiosidade. Nos grupos e fóruns da internet eu percebi que alguns jogadores ficaram um tanto quanto chateados com essa situação do Blanka. Que ele estaria sendo retratado como um desempregado, muambeiro, vendendo produtos sem marca e que essa era a visão gringa dos comerciantes brasileiros. Particularmente, eu acho um pouco exagerada essa opinião. Blanka sempre foi um personagem caricato e a Capcom sempre trabalhou a galeria de lutadores de Street Fighter de maneira muito estereotipada quase que para todos os países. No geral, considerei uma piada divertida e nada ofensiva, mas fica aqui o registro da insatisfação de alguns jogadores tupiniquins.

Resumindo, Blanka é um personagem rápido, com ótima movimentação e dano moderado. Os pontos fracos ficam por conta dos combos limitados e a recuperação lenta dos ataques especiais. Quem acompanha a cena dos fighting games já começa a perceber alguns jogadores profissionais testarem o brasileiro nas lutas. No geral, podemos considerar que a aceitação foi muito boa. Se você possui Street Fighter V lembre-se de que é possível adquirir as atualizações de personagens tanto com dinheiro do próprio jogo (Fighting Money) quanto comprando diretamente na loja da PSN ou Steam. Seja muito bem-vindo, Blanka. Com certeza, o brasileiro mais icônico do mundo dos games! ■

SORRIA COM A 16 BITS DA DEPRESSÃO

CONVERSAMOS COM FABRICIO AGUIAR, CRIADOR DA MAIOR FANPAGE DE HUMOR RETROGAMER DO BRASIL

Jogo Véio: Como você define a 16 Bits da Depressão e quem está por trás de todo o projeto?

Fabricio Aguiar: Primeiro, gostaria de parabenizar toda a equipe do Jogo Véio e agradecer o convite. Para mim é uma honra estar em um espaço tão agradável e que desempenha o papel fundamental de manter vivas nossas lembranças de infância.

JV: Exatamente como você faz com a 16 Bits da Depressão, né? São formas diferentes de abordar o mesmo sentimento.

FA: Sim, a 16 Bits da Depressão faz um pouco disso! Posso defini-la como uma ode à nostalgia, utilizando-se recursos do cotidiano para levar entretenimento e difundir boas lembranças de jogos antigos.

JV: Quais são os materiais produzidos pela 16 bits que mais te enchem de orgulho?

FA: Vixe! Preciso confessar que sempre fui um cara muito insatisfeito com as coisas que eu produzo. Não digo que sou um perfeccionista, talvez seja apenas pessimismo.

De maneira surpreendente, tenho muito orgulho de muita coisa que fiz na 16 Bits da Depressão e sempre me divirto muito ao revisitar criações passadas. Talvez as que me deem mais orgulho sejam aquelas que foram bem difundidas pelo público e que, consequentemente, alcançaram pessoas relacionadas à obra, como os videoclipes dos Raimundos, Ultraje a Rigor, Garotos Podres e MC Bob Rum, todos compartilhados pelos perfis oficiais deles. Ah! E também teve o videoclipe do Scorpions que chegou ao Daniel Pesina e a paródia do Super Vitas World, que foi compartilhado pelo próprio.

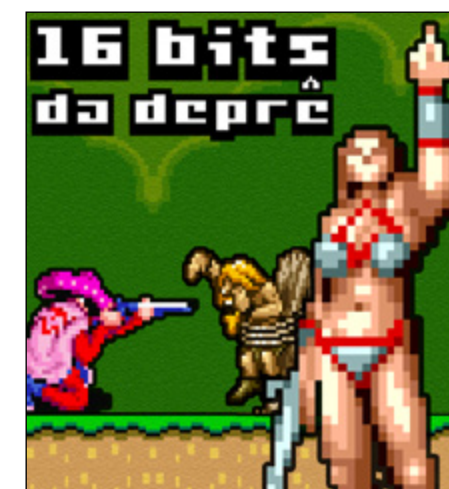
JV: Quais eram os jogos favoritos do pequeno Fabricio na década de 1990? E da geração atual, rola alguma coisa?

FA: Preciso confessar que meu console de infância foi o Mega Drive, de modo que todos os jogos que continham no cartucho 6-Pak eram meus jogos favoritos. Também havia alguns jogos que o dono da locadora, ao me ver, já sabia que eu iria levar: Flashback, Desert Strike e Chakan.

Existe um certo contraste em relação aos jogos que jogo hoje em dia. Se naquela época eu dava preferência aos jogos que eram visualmente chamativos, hoje já prefiro me entreter com bons enredos e desafios. Posso definir que meus jogos preferidos hoje em dia são os do tipo puzzle, sendo a maioria deles indies.

JV: Quais são os próximos passos para a página, e como o fã do projeto pode contribuir pra que a zoeira nunca termine?

FA: Os próximos passos são todos em direção ao alcance das metas de campanha no **Apoia.Se**. Quero uma equipe trabalhando comigo e uma sede em São Paulo para trabalhar e receber nossos seguidores, organizar alguns eventos e continuar produzindo cada vez mais e melhor.

Convido a quem tiver interesse de contribuir para visitar nossa campanha no Apoia.Se. Temos recompensas bem legais para quem nos ajudar com valores a partir de 4 reais! ■

16 BITS DA DEPRESSÃO
· **APOIA.SE:** HTTPS://APOIA.SE/16BITSDADEPRESSAO
· **YOUTUBE:** HTTPS://GOO.GL/JD6YWT

NOSSOS VÍDEOS FAVORITOS DA 16 BITS DA DEPRESSÃO:

Os videoclipes musicais fazem muito sucesso entre a audiência da página.
Ouça já a versão de Raça Negra, com direito a Sagat e Yashiro mandando ver no som:
goo.gl/MuA6JM

Nada passa pelo olho de Sauron da 16 Bits da Deprê. Nem mesmo as personalidades e notícias da semana:
goo.gl/3xFNSL

REVIVER CLÁSSICOS NEM SEMPRE É UMA BOA PEDIDA

CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA E VALKYRIE PROFILE ESTÃO DE VOLTA. MAS SERÁ QUE ISSO É ALGO BOM?

No final de fevereiro fomos surpreendidos com o relançamento de Chrono Trigger, dessa vez para PC, via Steam. A comunidade vibrou, se encheu de esperanças e até acreditou que o mundo tinha jeito. No entanto, era apenas uma versão requentada do que já havia sido requentado nos smartphones, no Nintendo DS etc.

O título original, considerado por muitos como uma obra-prima (e eu me incluo nisso), foi lançado no já distante ano de 1995, para o Super Nintendo. Fruto da união de Hironobu Sakaguchi, o criador da série Final Fantasy, e de Yuji Horii, criador de Dragon Quest, Chrono Trigger tornou-se um dos jogos mais celebrados, principalmente entre os fãs dos RPGs eletrônicos. Sua continuação, Chrono Cross, foi lançada alguns anos mais tarde para o PS1, mas carregando pouco (ou menos do que deveria) da essência do original. Ainda assim um excelente RPG, diga-se de passagem.

Pois bem, toda essa construção do pano de fundo serve para nos ajudar a entender o cenário atual, onde a Square Enix anda remexendo seu passado em busca do 'Elemento X', do qual seus títulos atuais carecem tanto. Final Fantasy XV não foi um fracasso, mas não está entre os jogos mais memoráveis da série. E essa apatia tem sido bastante comum entre as franquias mais fortes do gênero.

Aquele 'quê' de magia que fez Secret of Mana, Chrono Trigger e Valkyrie Profile grandes expoentes no passado, hoje parece sucateado e esquecido, principalmente porque o próprio mundo dos RPGs também passou por mudanças profundas.

Nessa busca por respostas, a Square remasterizou Secret of Mana, mas a nova versão foi considerada abaixo do original. Final Fantasy VII, X, X-2 e XII também estão participando dessa exumação louca, em diferentes níveis de investimento e distorção das versões originais. A última pedrada foi o anúncio de Valkyrie Profile: Lenneth para smartphones, depois de um grande alarde e de mexer com o coração ferido de muita gente. Mas aí fica a pergunta: por quê?

Relançar um jogo apenas por relançar, não serve como homenagem, tampouco como porta de entrada para jogadores mais novos. É um desserviço para a franquia, além de manchar o nome de jogos que marcaram a nossa infância. O port de Chrono Trigger, por exemplo, não trouxe nada de novo: alguns wallpapers, bugs bizarros e a necessidade de 4 gb de memória RAM para rodar um jogo de 23 anos atrás.

A empresa se pronunciou disposta a corrigir todos os problemas, mas o dano já havia sido feito: cobrar R$50,00 por uma versão requentada e defeituosa passa longe de ser uma homenagem. Nesses casos, melhor seria deixar que Crono, Marle, Lenneth, Cloud, Aeris, Randi, Primm e tantos outros permanecessem vivos apenas em nossas memórias, memory cards e baterias internas. Se virem algumas dessas versões por aí, sugiro passar longe. ■